**PLAN DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN APLICADA**

**ESCUELA :** Tecnologías de la Información

**CARRERA :** Computación e Informática

**CURSO :** Desarrollo de Aplicaciones Web I (0265)

**CICLO :** Quinto

**ALUNMO : Marcial Igme Chillca**

# FUNDAMENTACIÓN

En este proyecto, los alumnos realizan el desarrollo de una aplicación WEB en Java, en base de datos MySQL, bajo la metodología RUP, utilizando JPA, Spring, Hibernate y Jasper Reports.

# OBJETIVO

El alumno deberá entender que el equipo es su unidad de desempeño. Por esta razón, tendrá que administrarla en busca del cumplimiento de los objetivos de la implementación del proyecto, desempeñando una serie de roles para realizar actividades de análisis, diseño, implementación, verificación, validación y pruebas de una solución de software.

# INTEGRANTES POR GRUPO

Cada grupo deberá elegir a un coordinador que lo represente. Las reglas sugeridas para la formación del grupo son:

* Cada equipo será integrado por un mínimo de 3 alumnos y un máximo de 4.
* Cada equipo elegirá su respectivo coordinador, el cual será responsable de la correcta presentación del proyecto.
* El equipo constituido se mantendrá hasta el final del ciclo y no se admitirán cambios de integrantes por ningún motivo, después de la quinta semana.

# ESPECIFICACIÓN Y ALCANCE DEL PROYECTO

El docente cumplirá el rol de Cliente del curso de DAWI, es decir, él definirá junto a los estudiantes el tema del proyecto de grupo, el proyecto debería implementarse mediante la metodología RUP. Los estudiantes identificarán procesos en sus Casos de Uso de Sistema y sus requisitos funcionales.

El proyecto deberá contar cómo mínimo:

* 3 casos de uso de mantenimiento.
* 2 casos de uso consultas y 2 casos de reportes.
* 1 caso de uso transaccional.

# ESTRUCTURA DEL PROYECTO

En este acápite se detalla lo que los alumnos deben presentar como sustento del desarrollo del proyecto.

# Resumen

El proyecto consiste en el desarrollo de una página web de venta de libros, donde los usuarios podrán explorar y adquirir una amplia variedad de títulos. Se ha implementado un sistema de registro y autenticación de usuarios, así como un catálogo de libros con detalles, imágenes y precios. Además, se ha integrado un carrito de compras y un proceso de pago seguro.

# Introducción

En el contexto actual, la venta de libros en línea se ha vuelto cada vez más popular debido a la comodidad y facilidad que ofrece a los usuarios. El objetivo de este proyecto es brindar una plataforma intuitiva y accesible para la compra de libros, fomentando así el hábito de la lectura y promoviendo la cultura.

El proyecto busca alcanzar los siguientes objetivos:

Facilitar el acceso a una amplia oferta de libros a través de una plataforma en línea.

Brindar una experiencia de compra segura y confiable para los usuarios.

Impulsar el hábito de la lectura y promover el conocimiento.

# Diagnóstico

En el análisis SEPTE realizado, se identificaron las siguientes variables relevantes para el proyecto:

Variable Social: Existe una creciente demanda de libros por parte de los usuarios, quienes buscan alternativas prácticas y cómodas para adquirirlos. La lectura se considera una actividad enriquecedora y de crecimiento personal.

Variable Tecnológica: El avance de la tecnología ha facilitado el acceso a internet y ha creado nuevas oportunidades para el comercio electrónico. Cada vez más personas realizan compras en línea, incluyendo la adquisición de libros.

Variable Económica: El mercado de libros ha experimentado un crecimiento constante en los últimos años, con un incremento en la demanda y la diversidad de títulos disponibles. Esto crea oportunidades para establecer una plataforma de venta en línea.

Estas variables indican que existe una oportunidad de mejora en el ámbito de la venta de libros en línea, ya que hay una demanda creciente y un entorno tecnológico propicio.

# Objetivos

OBJ 1: Incrementar las ventas en un 20% durante el primer año de funcionamiento de la plataforma.

OBJ 2: Ofrecer una experiencia de usuario intuitiva y satisfactoria, evaluada mediante encuestas de satisfacción con una puntuación mínima de 4 sobre 5.

Estos objetivos son específicos, medibles, alcanzables, relevantes y se establece un plazo de tiempo para su cumplimiento.

# Justificación del Proyecto

El presente proyecto de marketplace de librería tiene como objetivo principal brindar una solución innovadora y conveniente para la compra de libros en línea, con el fin de mejorar y satisfacer las necesidades de las empresas, personas y la sociedad en general.

El proyecto contribuye positivamente al mejorar el acceso a una amplia oferta de libros, facilitando la adquisición de conocimiento y promoviendo el hábito de la lectura. Además, ofrece una plataforma segura y confiable para los usuarios, brindándoles comodidad y comodidad en la compra de libros.

Los beneficiarios directos de este proyecto son:

Usuarios finales que buscan adquirir libros de manera conveniente y segura.

Empresas y autores que desean promocionar y vender sus libros en línea.

Desarrolladores y proveedores de servicios relacionados con el marketplace de librería.

Los beneficiarios indirectos incluyen a las personas que se ven impactadas positivamente por el acceso mejorado a libros y la promoción de la lectura en la sociedad.

**Los beneficiarios directos** son aquellos que participarán directamente en el proyecto y por consiguiente, se beneficiarán de su implementación. Estas son las personas que usarán el producto del proyecto, los desarrolladores del proyecto, los proveedores de materia prima u otros bienes y servicios.

**Los beneficiarios indirectos** son con frecuencia, pero no siempre, las personas que se encuentran en el interior de la zona de influencia del proyecto y que se ven impactadas por el uso de éste.

# Definición y alcance

El proyecto consiste en el desarrollo de una plataforma de marketplace de librería en línea, donde los usuarios pueden explorar, seleccionar y comprar libros de una amplia variedad de categorías y autores. La plataforma permite el registro de usuarios, gestión de perfiles, búsqueda avanzada de libros, navegación intuitiva y un proceso de compra seguro.

El alcance del proyecto abarca desde el diseño e implementación de la plataforma web hasta la integración de funcionalidades clave, como el catálogo de libros, el carrito de compras, la pasarela de pago y la gestión de pedidos. Se ha desarrollado la lógica y la interfaz de usuario de acuerdo con los requisitos especificados.

La documentación entregada incluye:

Documento de especificación del proyecto, que detalla los objetivos, requisitos y alcance.

Diagramas de arquitectura y flujo de datos.

Manual de usuario y guía de administración de la plataforma.

# Productos y entregables

Los productos desarrollados para el proyecto incluyen:

Plataforma de marketplace de librería en línea, con una interfaz intuitiva y atractiva.

Catálogo de libros con detalles, imágenes y precios actualizados.

Carrito de compras y proceso de pago seguro.

Sistema de registro y autenticación de usuarios.

Funcionalidades de búsqueda avanzada y filtrado de libros.

# Conclusiones

Las principales conclusiones del proyecto son:

La implementación de un marketplace de librería en línea es una solución relevante y oportuna para mejorar el acceso y la experiencia de compra de libros.

El proyecto ha logrado cumplir con los objetivos establecidos, proporcionando una plataforma segura y conveniente para los usuarios.

Se espera que el proyecto tenga un impacto positivo en la promoción de la lectura y la difusión de conocimiento a través de la venta de libros en línea.

5.9 Recomendaciones

Las recomendaciones para quienes intenten desarrollar un proyecto similar son:

Realizar un análisis exhaustivo del mercado y las tendencias del sector de libros en línea para identificar oportunidades y diseñar una propuesta única.

Establecer alianzas estratégicas con editoriales, autores y proveedores de servicios logísticos para garantizar un amplio catálogo y una entrega eficiente de los libros.

Implementar estrategias de marketing digital efectivas para promover la plataforma y atraer a un público objetivo.

# Recomendaciones

Las recomendaciones para quienes intenten desarrollar un proyecto similar son:

Realizar un análisis exhaustivo del mercado y las tendencias del sector de libros en línea para identificar oportunidades y diseñar una propuesta única.

Establecer alianzas estratégicas con editoriales, autores y proveedores de servicios logísticos para garantizar un amplio catálogo y una entrega eficiente de los libros.

Implementar estrategias de marketing digital efectivas para promover la plataforma y atraer a un público objetivo.

# Glosario

Marketplace: Plataforma en línea que conecta a compradores y vendedores de productos o servicios.

Librería: Establecimiento o plataforma que ofrece una variedad de libros para su venta.

Carrito de compras: Funcionalidad que permite a los usuarios seleccionar y guardar libros para su posterior compra.

Pasarela de pago: Sistema seguro que permite realizar transacciones monetarias en línea.

5.11 Bibliografía

[Marketplace: Plataforma en línea que conecta a compradores y vendedores de productos o servicios.

]

[Librería: Establecimiento o plataforma que ofrece una variedad de libros para su venta]

[Carrito de compras: Funcionalidad que permite a los usuarios seleccionar y guardar libros para su posterior compra.

]

# Bibliografía

Listado de material bibliográfico consultado.

# Anexos

Diagrama de arquitectura

Capturas de pantalla de la plataforma

Información estadística sobre el mercado de libros en línea

Recuerda que estos son solo ejemplos y puedes adaptarlos según las características y alcance específicos de tu proyecto de marketplace de librería.

La metadología RUP

**Fase de Inicio:**

**Definición de Objetivos y Alcance:**

**Objetivo:** Desarrollar una plataforma de venta de libros en línea.

**Alcance:** Los usuarios podrán explorar, seleccionar y comprar libros. La plataforma incluirá registro, catálogo de libros, carrito de compras y proceso de pago seguro.

**Selección de Equipo y Roles:**

**Coordinador de Proyecto:** Encargado de supervisar y coordinar el avance del proyecto.

Analistas: Responsables de capturar y refinar los requisitos del sistema.

Diseñadores: Encargados de crear la interfaz de usuario y los prototipos.

Desarrolladores: Responsables de implementar la funcionalidad.

Testers: Encargados de realizar pruebas en cada etapa del desarrollo.

**Captura de Requisitos Iniciales:**

Realiza entrevistas con los interesados para definir casos de uso clave, como "Registro de Usuario", "Explorar Catálogo", "Agregar al Carrito", "Realizar Pago", etc.

Fase de Elaboración:

**Análisis y Diseño Preliminar:**

Los Analistas detallan los casos de uso, especificando las acciones y resultados de cada uno.

Diseñadores crean diagramas de casos de uso y prototipos de las pantallas clave.

**Creación de Prototipos:**

Diseñadores crean prototipos interactivos de las páginas de inicio, catálogo, carrito y proceso de pago.

Los prototipos ayudan a validar el diseño antes de la implementación.

**Fase de Construcción:**

**Desarrollo Iterativo:**

**Iteración 1:** Implementa "Registro de Usuario" y autenticación básica.

**Iteración 2:** Desarrolla la funcionalidad del "Catálogo de Libros" y la búsqueda.

**Iteración 3**: Agrega el "Carrito de Compras" y la "Exploración de Libros Relacionados".

**Iteración 4:** Implementa el "Proceso de Pago" y la gestión de órdenes.

**Pruebas en cada Iteración:**

Testers realizan pruebas unitarias en cada iteración para identificar errores tempranos.

Realiza pruebas de integración para asegurarte de que las diferentes partes del sistema funcionen juntas correctamente.

**Fase de Transición:**

**Pruebas Finales:**

Testers realizan pruebas exhaustivas en todas las funcionalidades completadas.

Pruebas de aceptación para asegurarte de que el sistema cumple con los requisitos.

**Documentación:**

Crea un manual de usuario que explique cómo utilizar cada funcionalidad.

Documenta la arquitectura, los diagramas de casos de uso y cualquier otro artefacto clave.

Capacitación:

Organiza una breve sesión de capacitación para los usuarios finales sobre cómo utilizar la plataforma.

Conclusiones:

**Evaluación del Proyecto:**

Reúne al equipo y a los interesados para evaluar si se han cumplido los objetivos y requisitos iniciales.

**Feedback y Mejora:**

Utiliza los comentarios de los usuarios y del equipo para identificar áreas de mejora y aprendizaje para futuros proyectos similares.

| **Criterios** | **Escala de Calificación** | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PARTE FORMAL – 08 PUNTOS** | | | | | | |
| **Diagnóstico (Análisis SEPTE)**  (2.0 puntos) | **Excelente (2)** | | **Bueno (1)** | | **Debe mejorar (0)** | |
| Realiza el análisis SEPTE y lo desarrolla con el respectivos sustento en evidencias. | | Realiza el análisis SEPTE, pero su justificación es muy general o no adjunta evidencias. | | No realiza el análisis SEPTE o lo realiza sin coherencia con el proyecto realizado. | |
| **Objetivos**  (2.0 puntos) | **Excelente (2)** | | **Bueno (1)** | | **Debe mejorar (0)** | |
| Se presentan objetivos coherentes con el proyecto y que cumplen los criterios SMART. | | Se presentan objetivos de acuerdo con el proyecto pero no cumplen los criterios SMART. | | No presenta objetivos o los plantea pero no son coherentes con el proyecto. | |
| **Justificación del proyecto**  (2.0 puntos) | **Excelente (2)** | | **Bueno (1)** | | **Debe mejorar (0)** | |
| Justifica el proyecto evidenciando el aporte o impacto en las empresas, personas o sociedad y describe quienes son los beneficiarios del proyecto. | | Justifica el proyecto evidenciando el aporte o impacto en las empresas, personas o sociedad. | | No desarrollo la justificación del proyecto. | |
| **Conclusiones del Proyecto**  (2.0 puntos) | **Excelente (2)** | | **Bueno (1)** | | **Debe mejorar (0)** | |
| Las conclusiones son específicas y tiene relación con lo investigado en el proyecto. | | Las conclusiones son muy generales y no evidencian ninguna investigación. | | No llega a ninguna conclusión. | |
| **PARTE TÉCNICA – 12 PUNTOS** | | | | | | |
| Implementa los mantenimientos  (4 puntos) | **Excelente (4)** | **Bueno (3)** | | **Regular (2)** | | **Debe mejorar (1)** |
| *Implementa adecuadamente los mantenimientos.* | *Implementa adecuadamente 2 mantenimientos.* | | *Implementa de manera incompleta los mantenimientos.* | | *Implementa la GUI e Interfaces.* |
| Implementa las consultas y reportes  (4 puntos) | **Excelente (4)** | **Bueno (3)** | | **Regular (2)** | | **Debe mejorar (1)** |
| *Implementa adecuadamente las 2 consultas y los 2 reportes.* | *Implementa adecuadamente solo las 2 consultas e incompleta los reportes.* | | *Implementa de manera incompleta las consultas y reportes.* | | *Implementa la GUI e Interfaces.* |
| Implementa transacción  (4 puntos) | **Excelente (4)** | **Bueno (2)** | | **Regular (1)** | | **Debe mejorar (0)** |
| *Implementa adecuadamente la transacción.* | *Implementa de manera incompleta la transacción.* | | *Implementa la GUI e Interfaces.* | | *No implementa.* |

# Calificación Final del Proyecto (SP1)

* Semana : 14
* Contenido : El proyecto deberá estar concluido al 100%
* Presentación : Sustentación grupal en clase
* Calificación : 20 puntos (60% Informe + 40% Sustentación)

# RÚBRICA PARA EL PROYECTO

# Calificación del Informe Final del Proyecto

El Informe de Proyecto tiene un peso de 60% de la nota final del proyecto.

| **Criterios** | **Escala de Calificación** | | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PARTE FORMAL – 08 PUNTOS** | | | | | | |
| **Diagnóstico (Análisis SEPTE)**  (2.0 puntos) | **Excelente (2)** | | **Bueno (1)** | | **Debe mejorar (0)** | |
| Realiza el análisis SEPTE y lo desarrolla con el respectivo sustento en evidencias. | | Realiza el análisis SEPTE pero su justificación es muy general o no adjunta evidencias. | | No realiza el análisis SEPTE o lo realiza sin coherencia con el proyecto realizado. | |
| **Objetivos**  (2.0 puntos) | **Excelente (2)** | | **Bueno (1)** | | **Debe mejorar (0)** | |
| Se presentan objetivos coherentes con el proyecto y que cumplen los criterios SMART. | | Se presentan objetivos de acuerdo con el proyecto, pero no cumplen los criterios SMART. | | No presenta objetivos o los plantea, pero no son coherentes con el proyecto. | |
| **Justificación del proyecto**  (2.0 puntos) | **Excelente (2)** | | **Bueno (1)** | | **Debe mejorar (0)** | |
| Justifica el proyecto evidenciando el aporte o impacto en las empresas, personas o sociedad y describe quienes son los beneficiarios del proyecto. | | Justifica el proyecto evidenciando el aporte o impacto en las empresas, personas o sociedad. | | No desarrollo la justificación del proyecto. | |
| **Conclusiones del Proyecto**  (2.0 puntos) | **Excelente (2)** | | **Bueno (1)** | | **Debe mejorar (0)** | |
| Las conclusiones son específicas y tiene relación con lo investigado en el proyecto. | | Las conclusiones son muy generales y no evidencian ninguna investigación. | | No llega a ninguna conclusión. | |
| **PARTE TECNICA – 12 PUNTOS** | | | | | | |
| Implementa los mantenimientos  (4 puntos) | **Excelente (4)** | **Bueno (3)** | | **Regular (2)** | | **Debe mejorar (1)** |
| *Implementa adecuadamente los mantenimientos.* | *Implementa adecuadamente 2 mantenimientos.* | | *Implementa de manera incompleta los mantenimientos.* | | *Implementa la GUI e Interfaces.* |
| Implementa las consultas y reportes  (4 puntos) | **Excelente (4)** | **Bueno (3)** | | **Regular (2)** | | **Debe mejorar (1)** |
| *Implementa adecuadamente las 2 consultas y los 2 reportes.* | *Implementa adecuadamente sólo las 2 consultas e incompleta los reportes.* | | *Implementa de manera incompleta las consultas y reportes.* | | *Implementa la GUI e Interfaces.* |
| Implementa transacción  (4 puntos) | **Excelente (4)** | **Bueno (2)** | | **Regular (1)** | | **Debe mejorar (0)** |
| *Implementa adecuadamente la transacción.* | *Implementa de manera incompleta la transacción.* | | *Implementa la GUI e Interfaces.* | | *No implementa* |

# Calificación de la Sustentación del Proyecto

La sustentación del proyecto tiene un peso de 40% de la nota final del proyecto.

